BEAST WARS™
Classic Episodes
DVD
WHERE THE BEASTIES BEGAN!

BEAST WARS

Beast Wars é um desenho que fala sobre a guerra de dois povos: os Maximous e os Predakons, que depois de uma batalha espacial cairam num planeta e começaram uma guerra pelo "energom" contido naquele planeta.

O energom é cristal que libera uma grande quantidade de energia e que em grandes quantidades concede um enorme poder ao seu possuidor.

O planeta onde eles cairam é desabitado e possui enormes quantidades de energom, que em grandes quantidades, quando ainda está puro, causa danos ao sistema dos robos.

Para aliviar esse problema e grantir-lhes a sobrevivência, os robos criaram um sistema que lhes permite adotar formas animais e ficar fora do perigo oferecido pelo energom.

Beast Transformers podem ser usados em qualquerr mundo, desde que encontre-se uma explicação conveniente(veio do futuro, de outro planeta, se lá...).

Em mundos onde esteja havendo guerra entre maximous e predakons, o personagem ganha estantâneamente as vantagens patrono(maximous ou predakons0 e mestre(o líder da base).

Se o personagem quiser jogar com um BT em mundos onde não exista muito energom ele deve aumentar o custo da vantagem em 1 ponto perdendo assim sua forma animal , a recuperação rápida e as desvantagens dependência e modo de combate. Também pode-se assumir que em algum momento da vida o personagem sofreu uma imensa carga de energom e que mesmo em planetas onde não exista overdose de energom ele não suporta por muito tempo o energom contido no ar, não alterando o custo da vantagem.

Personagens

Os personagens de Beast Wars, são chamados de Beast Transformes, ser um Beast Trasformer é uma vantagem de 3 pontos.

Com ela o personagem ganha: força+1, resistência+1, armadura+1, poder de fogo+1 e as desvantagens: dependência (forma animal) e modo de batalha. Também pode escolher 1 dos sentidos especiais apresentados em megaman.

Ele também deve escolher qual o animal que ele se transforma fora do modo de combate (em mundos habitados, não precisa ser propriamente um animal, pode ser um humano, elfo , goblin, o que permite que beast transformers sejam usados em qualquer tipo de aventura). Na forma animal eles possuem apenas sua habilidade e mais uma vantagem ou caracteristica designada pelo tipo de animal.

Na forma animal o personagem possui resistência igual à sua original-2 (minimo 1), armadura 1 e as vantagens oferecidas pelo tipo de animal. Alguns exemplos de animais e as vantagens oferecidas estão à seguir:

*Gorila: F1 e sobrevivência floresta

*Aranha: Paralisia com PdF1 e criar teias

*Escorpião: Paralisia com PdF1 e corte com garras

*Tigre ou Leopardo:H+1 para corrida perseguição e esquivas

*Pterodactilo ou falcão: voar como se fosse habilidade-1 e ataque com bico que causa1D-1

*Rato :H-1, para os atacantes devido ao tamanho, capacidade de entrar em locais pequenos e capacidade de andar sem ser percebido(teste de habilidade-1 para ser percebido)

*Abelha: Voar com H-1 e paralisia com 1D

*Rinoceronte: Ataque com chifre com um dado e capacidade de ser montado e assim levar outras pessoas.

O mestre é responsável pela criação dos poderes de outros animais, isso são apenas alguns exemplos para o mestre Ter como base.

As vantagens levitação e teleporte possuem um custo variável para beast transformers. Se essas vantagens poderem ser usadas apenas no modo de combate custam apenas ponto, mas se poderem ser usadas nos dois modos terão o custo normal.

Um personagem que possua um modo animal com habilidade de voar não precisa comprar levitação, só que ele voará como se sua habilidade fosse menor, enquanto que com levitação por 2 pontos ele voara na velocidade normal.

Na forma animal os beast transformers recuperam 1 pv para cada 3 turnos fora de combate. Beast transformers só podem ser realmente destruidos se levarem resistênciax8 pontos de dano na barriga(pois ai sua centelha de vida será destruida), acertar nesse local recebe um redutor de –1 no ataque. A única maneira de destruir um beast transformer diretamente é essa, mas existem outras, como vírus.

Beast transformers mortos normalmente podem ser recuperados em camaras de recuperação.

Novas Vantagens

Algumas vantagens apresentadas aqui foram tiradas de adaptações de Dragonball ou Yu-Yu Hakusho. A maioria aparece no desenho, mas algumas eu criei para dar melhorias aos personagens**.**

Duas formas animais(1):

O personagem pode escolher 2 formas animais podendo alterna-las livremente, assim recebendo as vantagens de ambas.

Tiros menores(2/4):

Essa vantagem permite que seu possuidor dispare vários tiros menores, mais fracos mas que em grande quantidade são eficientes.

O nível 1 dessa vantagem permite que ele solte 4 tiros por turno, cad tiro causa 1D de dano e faz-se testes de ataque separados. Pode-se tentar dispara mais tiros, só que cada tentativa extra impõe um redutor de –1. Esses tiros podem ser unidos num único dano desde que todos acertem.

O nível 2 permite que disparem 8 tiros iguais os de cima.

Campo de absorção de energom(1):

Você pode ligar sensores que absorvem o energom da área permitindo que vocêfique o triplo de tempo no modo de combate, pode-se usar uma vez por dia.

Tiro cybervirus(1/3):

O personagem com essa vantagem dispara um tiro contendo um vírus que no nível 1 se acertar causa apenas um ponto de dano, mas ai começa a tirar um Pv por turno até o antidoto ser usado ou o alvo cair inconsiente. O alvo tem direito à um teste de resistência.

Ao custo de 3 pontos o personagem pode lançar um vírus causara apenas 1Pv de dano, mas alterara a personalidade do alvo e instalara algo na sua barriga que matará o alvo em 1 dia, a única cura é o anti-virus. Se o que estiver na barriga do alvo for destruido o alvo morre. O alvo tem direito a um teste de resistência –1 para evitar os efeitos.

Tiros multiplos(2):

Igual ataque múltiplo só que para PdF.

Modo de combate mutavel(2):

Você pode alterar seu moodo de combate ao seu bel prazer, não a forma, mas sim os atributos, pontos de vantagens não podem ser redirecionados, no começo de cada aventura você define seu atributos, transformar um ponto durante a aventura custa 10 minutos.

Neutralizador de transformação(1):

Você dispara um tiro que, se pegar causa apenas 1 de dano, mas se o teste falhar num teste de resistência não pode mais assumir seu modo de combate.

.

Genialidade (2):

O personagem tem alto QI. É capaz de feitos inacreditáveis para nossa tecnologia atual, tal como consertar naves espaciais alienígenas ou algo do gênero. Sempre que o personagem for fazer um teste de Habilidade relativo à inteligência, ele tem um bônus de +4. Outros feitos são possíveis apenas com as Perícias adequadas. Para consertar uma nave alienígena, por exemplo, o personagem precisaria de Genialidade e da Perícia Máquinas.

Ataque Especial (1):

O ataque especial normal consta em todos os módulos básicos de 3D&T, e nós não vamos reproduzir suas regras aqui. Porém, vamos acrescentar as regras para torna-lo MAIS especial...

As vantagens de Ataque Especial (ou seja, as opções que custam pontos), podem ser ignoradas sempre que o personagem assim desejar. Já as desvantagens de Ataque Especial (ou seja, as opções que dão pontos), não podem ser ignoradas nunca.

- Paralisante (1):

Este Ataque Especial pode também ser usado da mesma forma que a vantagem Paralisia.

- Teleguiado (1):

Este ataque pode ser manipulado após ser disparado. Isto dificulta a esquiva do oponente, dando um redutor de –2 em todos os testes de Habilidade para esquivar deste ataque ou detê-lo com outro (ver a regra Choque de Energia, no Capítulo 5- Novas Regras). Esta vantagem só pode ser comprada para Ataques Especiais baseados em Poder de Fogo.

- Preciso (1):

Este é um ataque que adiciona um ponto a sua Habilidade além de um ponto em Força ou Poder de Fogo. Um personagem pode ignorar esta vantagem, mesmo que a tenha, e usar um Ataque Especial normal (Habilidade –1, Força/Poder de Fogo +2).

- Lento (-1):

Outra desvantagem para Ataque Especial. Este ataque é exatamente o oposto do Teleguiado. Ele, ao invés de dificultar, facilita a Esquiva ou Choque de Energia do oponente. O Ataque Lento dá um bônus de +2 na Esquiva/Choque de Energia do adversário.

- Área (5):

O Ataque Especial definitivo. Pessoalmente, eu não permitiria que um ataque destes pudesse ser usado pelos personagens jogadores, ao menos não no início. Ele é o tipo de ataque mais poderoso que existe! O personagem que tenha este ataque especial faz um teste de Habilidade-1, para acertar. Se ele for bem sucedido, o dano é rolado com um bônus de +5. Calma, ainda não acabou! Este ataque afeta uma área em metros quadrados igual ao dano! Após esse ataque, o personagem fica com tão pouca energia que precisa assumir sua forma animal por no mínimo 1D + 1 horas.

-Limitado(-1/-2/-3)

Esse ataque especial só pode ser usado caracteristica(F ou PdF) x duas vezes no nível 1, no nível dois pode-se usar caracteristica vezes por dia e no nível 3 pode-se usar apenas uma vez por dia.

Arma especial de defesa(1):

Igual à arma especial de ataque, só que o bônus é acrecido à armadura, com exceção de vorpal todas as vantagens podem ser compradas, sendo que no caso de ataque especial o teste é feito, e se obtiver sucesso é acrescido além do bônus normal, mais 2 dados à armadura.

A vantagem arma especial, que não aparece em megaman também pode ser comprada pelo mesmo custo(e todas suas vantagens).

Novas desvantagens:

Fúria (-1):

O personagem tem pavio curto. Comentários maldosos, ataques muito danosos e descoberta de Pontos Fracos, por exemplo, o deixam furioso. Um personagem tem direito a um teste de Resistência –1 para tentar resistir à sua própria fúria. Quando está em estado de fúria, o personagem fica com um redutor de –1 na Habilidade e +1 é adicionado a sua Resistência. Um personagem furioso não pode usar Poder de Fogo ou vantagens durante o combate.

Forma de Batalha (-1):

Quem possui essa desvantagem precisa assumir uma outra forma (pode ser se tornar um monstro, vestir uma armadura de batalha, nesse caso seria o modo de batalha) para poder lutar. Caso ele não mude de forma, todas as suas características, exceto Habilidade, contam como 0. O personagem pode possuir um aparelho ou ter que fazer alguma coisa especial para se transformar, mas isso nunca pode ser tirado dele, e ele vai poder se transformar quando em necessidade. A transformação demora 1 turno.

Bastante vulnerável a anergom(-3):

Você é mais vulnerável ao energom que os outros, você não pode passar mais que sua resistência x2 turnos no seu modo de batalha, depois disso vc deve passar no minimo 2D- sua resistência turnos no mado animal.

Poder de fogo removivel(-1/-2/-3):

Perder seu poder de fogo só pode acontecer se acertarem um tiro na sua arma danificando-a, ou jogando lonje, acertar a arma impõe um redutor de –1 na jogada de ataque.

Essa arma possui armadura igual à sua e resistência 1, um acerto na arma apenas a tirara da sua mão não causando-a dano, mais outro ataque começará a lhe causra dano.

Essa desvantagem não pode ser possuida por quem tiver a vantagem arma especial PdF.

No nível um, o personagem possui muitas armas e anda com duas ou três, ou seja, se uma cair ele terá outra para usar.

No nível 2, o personagem tem várias, mas anda só com uma.

No nível três, ele possui apenas uma, se for destruida, ela pode ser reconstruida em 1D+1 dias.

Novas regras

Absorção Total

Às vezes, um personagem vai conseguir um resultado tão alto em sua jogada de Armadura que o dano recebido vai parecer ridículo. Com esta regra opcional, se na absorção de dano um personagem obtiver um resultado maior que o dobro do dano provocado, ele não sofre sequer um ponto de dano.

Características Sobre-Heróicas

Regra resgatada do ancestral AD&T. Cada ponto de Característica acima de 5 custa 3 pontos, ao invés do 1 ponto normal. Naturalmente, personagens jogadores só podem comprar estes poderes com pontos ganhos através de Experiência.